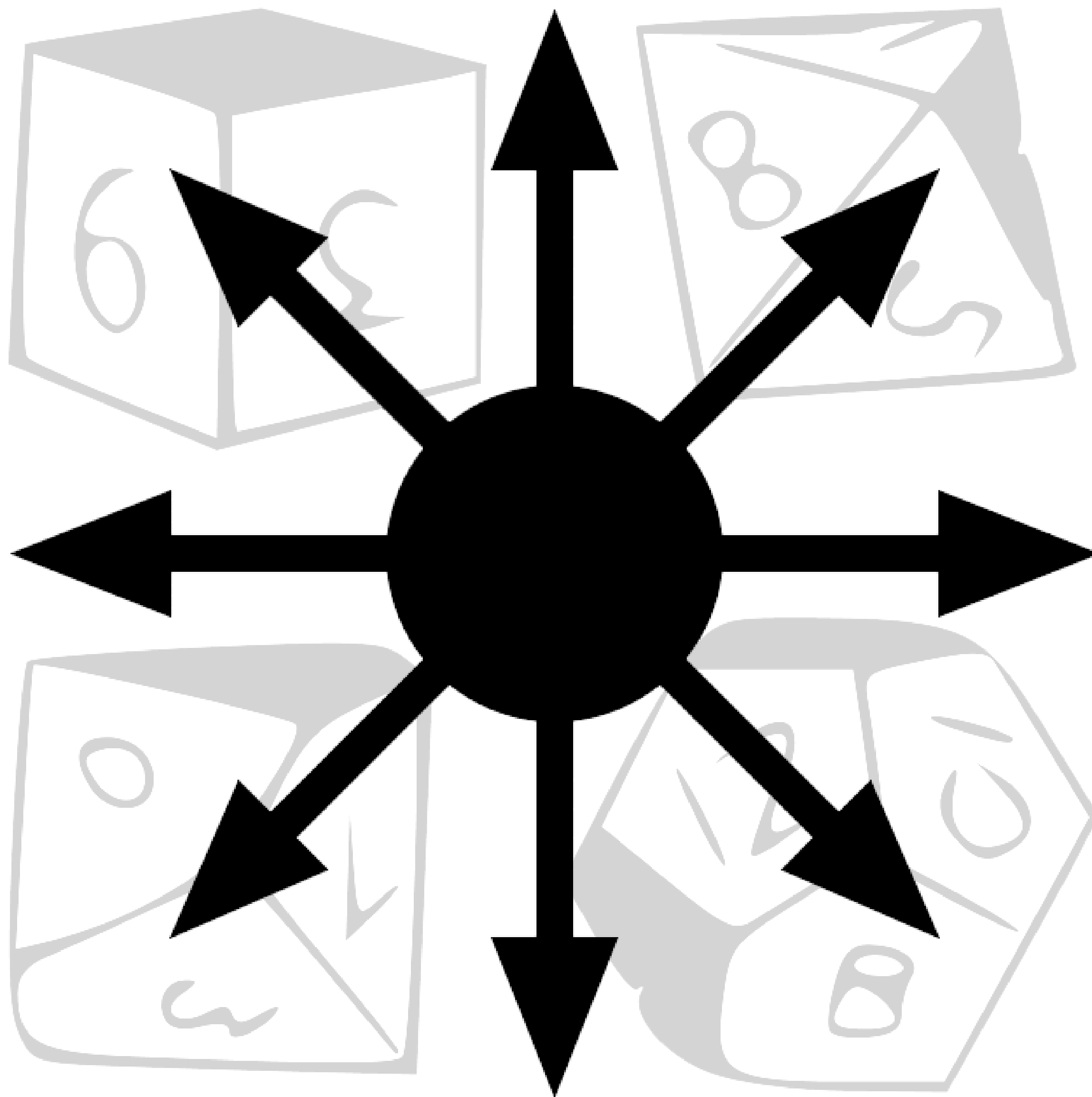
Запас (пул) Хаоса

Накал приключений	Значение кубов	Масштаб проблем	Размер пула
Бытовой	d6	Локальный	2
Героический	d8	Региональный	3
Катастрофический	d10	Глобальный	4



Пополнение пула хаоса

1. Игрок выкидывает бреши;
2. НИП жертвует свой ЭД в пул хаоса;
3. Активация особых талантов, вызывающих пополнение.

Трата кубиков хаоса

1. На усиление пула НИП перед броском;
2. Увеличить итог НИП на выбранный кубик после броска;
3. Добавить дополнительные ЭД непосредственно;
4. На активацию особых талантов, требующих траты сюжетного очка;
5. Превратить ЭД НИП в осложнение в одной из следующих сцен;
6. Создать сценическую черту или отличие прямо сейчас;
7. Разрешить подействовать НИП вне очереди;
8. Разделить персонажей игроков. Не менее d8 на одного героя, на большее количество надо вкладываться подъемами или другими d8;
9. Немедленно завершить сцену за 2d12.

Оценка успешности

1. После бросания кубов вы сверяете итоги (сумма значений любых двух кубов в пуле, не выпавших единицами). У кого больше, тот и победил;
2. Кубик эффекта, если применим, определит эффективность воздействия.

Кубик эффекта

Игральная кость	Сложность	Качество	Успех
d4	Легко	Интересное	Минимальный, на соплях
d6	Средняя	Типовое	Обычный
d8	Высокая	Хорошее	Существенный
d10	Очень высокая	Превосходное	Полный
d12	Да ну нафиг!	Эпическое	Оглушительный